SystemSoft
SENGO
戦御村正DX
MURAMASA
-紅蓮の血統-
解説書

目次

■世界背景・・・・・・・・・・・2
■物語・・・・・・・・・・・・・3
■主要キャラクター紹介・・・・4
■勢力紹介・・・・・・・・・・10
■タイトル画面・・・・・・・・15
■操作方法・・・・・・・・・・19
■ADVパート画面・・・・・・・20
■戦略マップ画面・・・・・・・21
■インターミッション画面・・・21
■編制画面・・・・・・・・・・22
■技術開発画面・・・・・・・・24
■投資コマンド画面・・・・・・25
■ラインコマンド画面・・・・・26
■イベントコマンド画面・・・・27
■逢瀬コマンド画面・・・・・・27
■逢瀬コマンド　身体洗い画面・28
■作戦開始コマンド画面・・・・28
■戦術マップ・・・・・・・・・29
■勝敗条件・・・・・・・・・・31
■時間帯と天候・・・・・・・・31
■地形の種類と特徴・・・・・・32
■建物の能力・・・・・・・・・34
■部隊の行動・・・・・・・・・36
■部隊の操作・・・・・・・・・37
■移動・・・・・・・・・・・・39
■待機・・・・・・・・・・・・39
■収納・・・・・・・・・・・・39
■搭載・・・・・・・・・・・・40
■戦闘・・・・・・・・・・・・41
■破壊・・・・・・・・・・・・44
■武装交換・・・・・・・・・・45
■占領・・・・・・・・・・・・46
■補給・補充・修理・・・・・・47
■変形・・・・・・・・・・・・48
■解散・・・・・・・・・・・・48
■空挺・・・・・・・・・・・・48
■修復・・・・・・・・・・・・49
■補強・・・・・・・・・・・・50
■架橋・・・・・・・・・・・・50
■塹壕設営・・・・・・・・・・51
■簡易飛行場設営・・・・・・・51
■兵器詳細画面・・・・・・・・52
■士官詳細画面・・・・・・・・57

"PlayStation", "PS VITA" and "LIVEAREA" are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.
"Sony Entertainment Network" is a trademark of Sony Corporation.
Library programs ©Sony Interactive Entertainment Inc.

世界背景

20世紀初頭、欧米諸国を中心とした帝国主義国家による植民地利権を巡る争いは苛烈を極め「プロイセン」を中心とした三国同盟と「ブリタニア」を中心とした三国協商は一触即発の状態にあった。
1914年6月。サラエボで発生したエストリア皇太子夫婦殺害事件をきっかけにエストリアがセルビアンに対して宣戦布告。
各国も相次いで参戦を表明。後に世界大戦と呼ばれる戦いが巻き起こる。
この戦乱は大国「アルメリカ」とアジアに生まれたばかりの新たな列強国が協商国側に参戦したことによって、協商国側の勝利によってその幕を閉じた。
アジアに位置する列強国。その国の名を「日の本」。またの名を「皇国」と言う。
神君「徳川家康」の血を継ぐ皇君「徳川葵」を国主とし、「酒井」「榊原」「本多」「伊井」の幕府創設から仕える比類無き四本の柱。四柱臣家。
そして、「伊達」「上杉」「真田」「柳生」「立花」からなる日の本全土に配された五大武家。
これを要とした盤石なる統治が二度に渡る内乱を治め、三百年に渡る徳川幕府の威光今だ衰えぬ国である。
先の日露戦争において大国「ソルビエス」を破った「日の本」は、アジア圏唯一の列強国とみなされており、その野心は大陸進出へと向かっていた。
1918年11月。プロイセンの降伏により、大戦は終結。日の本は中天国内のプロイセン領を得ることに成功。しかし、大戦終結後、軍需景気から一転して「日の本」の経済は戦後恐慌に襲われることとなる。
折しも、1923年9月。関東大震災が発生し、「日の本」の帝都である「東京」は壊滅。
続く、1929年アルメリカの都市ニューヨークでの株価の大暴落を皮切りに経済不安が世界各国に波及。世界恐慌が巻き起こることとなる。
列強の中でも、世界各地に植民地を持つ「ブリタニア」や「アルメリカ」などの国は自国と植民地による閉鎖的なブロック経済を展開し、経済の立て直しに着手する。
前大戦の敗北により植民地を失うと共に多額の賠償金を抱え込んでいた「プロイセン」。
協商国側に参戦していたものの失ったものの方が多かった「イタリアーナ」。
そして、広大な植民地を持たない「日の本」は苦境に陥ることとなった。

※前大戦からの皇国の大まかな歴史。
1914年日露戦争からの日英同盟のよしみでプロイセンに宣戦布告。(世界大戦参戦)
戦後、プロイセンの植民地であった中天の一部領域を植民地 とする。
(世界大戦の終結は1918年)(正確に支配権を得たのは1919年のベルサイユ条約の後)
1917年より社会主義革命の拡大を防ぐ目的でソルビエスに連合国が干渉戦争を開始。
皇国も連合側として参戦。(シベリア出兵)
その後他国がソルビエスから撤退する中、皇国は強硬にシベリア出兵を継続し、大陸への野心を露わにしたことで、国際社会から非難を浴びる。
1923年関東大震災により帝都東京が壊滅。シベリア出兵も打ち切らざるを得なくなるが、その損失や「金輸出禁止」による戦後恐慌も重なって、日の本の経済は混乱を極める。
1929年ニューヨークで株価の大暴落が発生。世界恐慌がはじまる。列強各国がブロック経済圏を形成。
1930年より大陸の資源や広大な土地を求めて植民地を足がかりに大陸への進出を加速。
1931年皇国関東軍は南満州鉄道の路線を爆破。
これを中天軍の仕業と決めつけ軍事行動を開始。皇国の傀儡として満州国を建国。国際連盟により承認されず、皇国は国際連盟を脱退。
1939年満州の支配を確固たるものとするため、皇国は満州の中天残党軍やモンゴルスからの侵攻軍と戦端を開く。

物語

時に1939年。
大国の恐慌に端を発した混乱は世界全土へと
広がっていき、
各国は前大戦の傷も癒えぬまま再び世界を巻き込む
戦いへと突入してゆく。

そして、戦火は東洋の島国をも巻き込んでいった。
徳川幕府の威光いまだ衰えぬ日の本の国「皇国」。
隣国「中天」への進攻に国内が沸く中、
この国の帝都へ一人の男が降り立った。

臣下の中でも最上とされる四柱。
その中でも筆頭の家格と評される「酒井家」。
その当主である「酒井忠」より直々の命を受け、
帝都の地を踏むことを許された男。

名を幸秋、「真田幸秋」。
帝都の地を踏むことを許されぬ血統。
神君「徳川家康」に牙を剥きし、
「真田幸村」その子孫である。

主要キャラクター紹介

さなだ　ゆきあき
真田 幸秋

本編の主人公。関ヶ原で家康に敵対した真田幸村の子孫。
「裏真田」などと呼ばれ冷遇されており、帝都の土を踏むことを許されていない一族。
やや無口な所があるが、面倒見がよく、男気に溢れている。
実年齢より若干老けて見られ、口元の無精髭がそれに拍車をかけているが、本人としては男らしいとして気にいっている。

デザイン　原田朋子
「株式会社アイテム」

CV　ますおかゆうじ

主要キャラクター紹介

真田（さなだ） 之乃（ゆきの）

関ヶ原で徳川側についた真田信之の子孫。
皇国を支える五大武家の一つ「真田家」の現当主。
日露戦争の英雄「真田之重」の孫。
父「之実」は商才に長けていたが、戦の才覚が無く、孫である之乃に家督の相続が行われた。
冷静沈着で一分の隙も見せない振る舞いは名門真田家の筆頭であることを強く印象付けると共に、どこか得体のしれない儚さを感じさせる。

デザイン　止田卓史
CV　成瀬未亜

主要キャラクター紹介

伊達（だて） 愛姫（めごひめ）

五大武家の中でも筆頭である「伊達家」の現当主。
幸秋の家は昔より伊達家に世話になっており、なじみも深い。
震災により兄「政宗」を失くしており、その代わりとして伊達家を背負おうと気張る。
真面目で朗らかな性格をしているが、自尊心が強く融通の利かない面もある。

デザイン　止田卓史
CV　猪鹿ちよ

主要キャラクター紹介

立花（たちばな）　鑑（あきら）

皇国を支える五大武家の一つ「立花家」の跡取り娘。
立花の武士であることを誇る裏返しなのか、帝都の人間を嫌う傾向がある。
幼少より男として生まれなかったことを両親が嘆く姿をずっと見てきたことが心に深い影を落としている。
元来可愛い物がたいそう好きであるが、トラウマもあって表に出すことができない。

デザイン　空腹
CV　蓬かすみ

主要キャラクター紹介

柳生（やぎゅう） 十兵衛（じゅうべえ） 鶫（みさご）

皇国を支える五大武家の一つ「柳生家」の跡取り娘。
代々徳川家の剣術指南役を務めた柳生家の後継者。
剣術の腕は、からっきしの落ちこぼれだったが、別方向に多大な才能を秘めていた。
前大戦の際に欧州で傭兵をしていた祖母が起した柳生流空戦術を継承習得することができた唯一の人間。
どこか抜けている所もあるが明るく朗らかでよく言えば行動力があり悪く言えば無鉄砲な少女。

デザイン　Grune
CV　藤森ゆき奈

主要キャラクター紹介

本多（ほんだ） 勝娘（かつこ）

皇国の重臣、四柱臣家「本多家」当主本多万勝の娘。
勝つ娘と書いて勝娘。豪快な父親に豪快な名前を付けられたが本人は気にいっている。
文武両道に通じており、料理をはじめとした家事全般が得意なうえ、頭の回転が早く、性格も良い完璧超人。

デザイン　こうきくう
CV　手塚りょうこ

勢力紹介

皇国

近代国家への変貌を遂げながら、大陸進出を続ける。
アジアの列強国。
徳川家を筆頭に、四柱臣家と五大武家によって統治されている。

勢力紹介

アルメリカ

広大なアルメリカ大陸に位置する国。前大戦後世界最大の工業国となり、その国力は世界最大の超大国ブリタニアに肩を並べるか、既に超えたと目されている。

勢力紹介

ソルビエス

ユーラシア大陸に巨大な版図を持つロシヤの地に位置する国。
国の半分が永久凍土とよばれる氷の大地で覆われており、侵攻することは困難を極める。

勢力紹介

プロイセン

欧州ゲルマニアの地に位置する国。社会的不安の中で国家の復興を標榜とした政権「プロイセン労働者党」（NSプロイセン、NSP）が誕生。国家再生と再軍備を宣言した。

勢力紹介

ブリタニア

欧州アルビオンの地に位置する国。最大の版図を持つ世界最大の超大国。しかし、前大戦による疲弊により、その国力には衰退の影がある。

タイトル画面

タイトル画面では各項目を選択することによって、ゲームを新規にはじめる、続きから再開する、イベントCGの鑑賞を行うことなどができます。

ニューゲーム

ゲーム本編を最初から開始することが出来ます。また、開始時に難易度の選択をすることができます。「普通」「簡単」の二種類があり、それぞれ下記の通りです。

「普通」　本来のゲームバランスを楽しみたい方はこちらをご選択ください。
「簡単」　大量の軍資金を持った状態でゲームが開始されます。

ロードゲーム

続きからゲームを開始します。

ギャラリー

ギャラリー画面ではイベントCGやBGMなど様々なものを鑑賞することができます。

◆ＣＧ鑑賞◆

ゲーム中で見たイベントＣＧを鑑賞できます。

◆シーン鑑賞◆

ゲーム中で見たイベントシーンを観賞できます。

◆ＢＧＭ鑑賞◆

ゲーム中に使用されているＢＧＭを観賞できます。

チュートリアル

マップを攻略しながらゲームの基本を学べます。

環境設定

□ＳＬＧ□

◆戦闘アニメーション◆

戦闘時の演出を変更することができます。
・【簡易表示】戦闘結果を簡易表示します。
・【詳細表示】戦闘がアニメーションで表示されます。
・【表示しない】戦闘の演出を非表示にします。

◆戦闘表示◆

戦闘演出の表示を自国のみか全ての国かの切り替えを行うことができます。

◆反撃確認◆

「ON」の場合、反撃の際に確認ウィンドウが表示されます。

◆機数表示◆

「ON」の場合、部隊アイコンに部隊数が表示されます。

◆HEX枠表示◆

「ON」の場合、戦闘マップにヘックスの枠が表示されます。

◆天候確認◆

「ON」の場合、悪天候時にメッセージウィンドウが表示されます。

◆収入報告◆

「ON」の場合、収入が入った際にメッセージウィンドウが表示されます。

◆建物状態◆

「ON」の場合、占領・破壊・修復・補強が行われた際にメッセージウィンドウが表示されます。

◆誤射情報◆

「ON」の場合、誤射が発生した際にメッセージウィンドウが表示されます。

◆補給確認◆

「ON」の場合、補給が行われた際にメッセージウィンドウが表示されます。

◆ターン終了確認◆

「ON」の場合、ターン終了時に確認ウィンドウが表示されます。

◆SLG中のBGM変更◆

SLGマップ中のBGMを選択できます。

□ADV□

◆画面エフェクト◆

アドベンチャー画面のエフェクトの「ON」と「OFF」を切り替えます。

◆スキップモード◆

メッセージスキップの「ON」と「OFF」を切り替えます。

◆ウィンドウの濃さ◆

アドベンチャー画面のメッセージウィンドウの透過率を設定します。

◆オートスピード◆

アドベンチャー画面のオートモード時のメッセージの切り替え速度を設定します。

◆メッセージスピード◆

アドベンチャー画面のメッセージの表示速度を設定します。

◆BGM◆

ＢＧＭの音量を設定します。

◆ＳＥ◆

ＳＥの音量を設定します。

◆音声◆

ＳＥの音量を設定します。

◆ユニーク女性ボイス◆

ユニーク女性キャラクターのボイス音量を設定します。

◆男性・モブボイス◆

男性キャラクターとモブキャラクターのボイス音量を設定します。

操作方法

	ADVパートの操作	SLGパートの操作
STARTボタン	メニュー表示	メニュー表示
SELECTボタン	使用しません	使用しません
タッチスクリーン	メッセージ送り	決定
○ボタン	メッセージ送り/決定	決定
×ボタン	キャンセル	キャンセル
△ボタン	使用しません	簡易部隊表選択
□ボタン	メッセージオート切り替え	部隊詳細表示
Lボタン	バックログ表示	次部隊へ移動
Rボタン	メッセージスキップ	次建物へ移動
左スティック	項目選択	項目選択
右スティック	使用しません	マップ表示範囲の拡縮
方向キー	項目選択	カーソル移動/項目選択

ADVパート画面

アドベンチャーパートでは、主人公がストーリーに沿って様々な行動をとることで、ストーリーが進行します。

◆基本的な操作方法◆

○ボタン	メッセージ送り/決定
□ボタン	メッセージオート切り替え
Rボタン	メッセージスキップ
Lボタン	バックログ表示
STARTボタン	メニュー表示

◆メニュー◆

アドベンチャー画面でSTARTボタンを押すとメニューが表示され、各種機能を使用することができます。

SKIP	スキップモードに切り替わります。
AUTO	オートモードに切り替わります。
LOG	バックログを開きます。
CONFIG	環境設定を開きます。
SAVE	セーブ画面を開きます。
LOAD	ロード画面を開きます。
TITLE	確認のあと、タイトル画面に移動します。

戦略マップ画面

ゲームは基本的に、この「戦略マップ」画面で拠点を制圧していくことで進行します。地図上にで配置されているものが拠点です。拠点を選択することでインターミッション画面に移行します。戦術マップをクリアするなどの様々な条件を満たすことで新たに選択できる拠点が出現します。

◆基本的な操作方法◆

方向キー	項目選択
左スティック	項目選択
○ボタン	決定
×ボタン	キャンセル

インターミッション画面

進攻拠点を選択すると、戦術マップを開始する前に、インターミッションが発生します。インターミッションでは、戦術マップに突入する前の、様々な準備を行うことができます。

編制画面

編制コマンドでは、戦術マップに連れて行く部隊を編制することができます。

◆基本的な操作方法◆

方向キー	項目選択
左スティック	項目選択
右スティック	選択画面の上下移動
Rボタン	項目変更
Lボタン	項目変更
○ボタン	決定
□ボタン	兵器詳細表示
△ボタン	武装変更
×ボタン	キャンセル
STARTボタン	編成画面を閉じる

①画面タイトル
画面名称、所持金、部隊数が表示されています。

②部隊パレット
部隊パレットとは、戦術マップにて使用することのできる部隊が登録されたパレットになります。

③生産パレット
生産パレットとは、現在皇国に所属している士官と生産可能な兵器が登録されたパレットになります。

④武装変更ボタン
部隊の武装を変更することができます。
⑤部隊情報
現在選択中の部隊のパラメーターを確認することができます。指揮している士官の能力によってパラメーターが上昇している場合は、上昇したパラメーターの横に赤色の矢印が表示されます。
⑥簡易士官情報
現在選択中の士官のパラメーターを確認することができます。
⑦階層フィルタ
選択した階層の兵器・士官が部隊パレット・生産パレットに表示されます。
⑧武装アイコン
兵器がどの運用に適した武装を持っているかがアイコンで表示されます。

◆兵器生産の方法◆

編制コマンド、戦術マップにおける生産フェイズの生産の手順です。なお、戦術マップでの生産の場合は、自陣営の生産フェイズに生産可能建物を選択してから、以下の手順を行う必要があります。
[1]生産パレットの生産したい兵器にカーソルを合わせ○ボタンを押します。
[2]方向キーまたは、左スティックで生産数を入力し○ボタンを押します。

◆兵器売却の方法◆

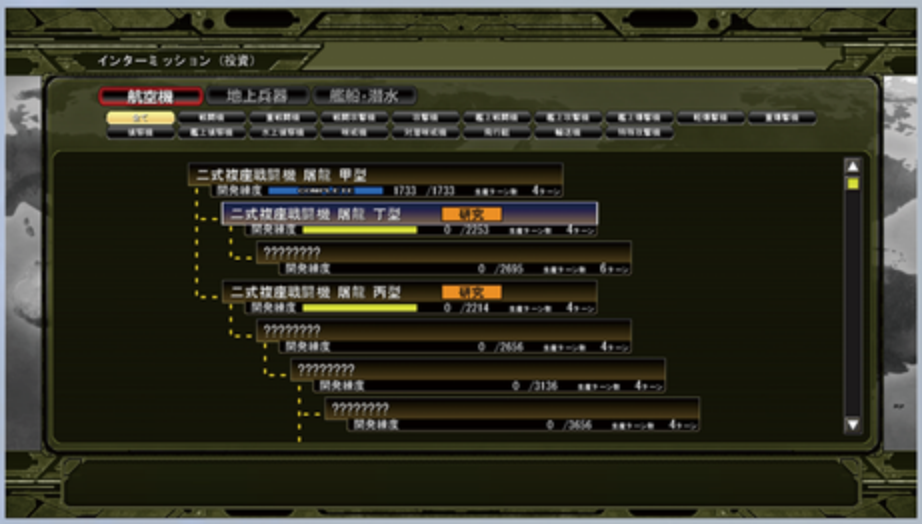
[1]パレットの売却したい兵器にカーソルを合わせ○ボタンを押します。
[2]方向キーまたは、左スティックで売却数を入力し○ボタンを押します。

◆士官搭乗の方法◆

[1]部隊に士官を設定する場合は、Rボタンまたは、Lボタンを押して、生産パレットのタブを「士官」に変更し、任意の士官にカーソルを合わせ○ボタンを押します。（□ボタンを押すことで士官詳細画面に移動します。）
[2]搭乗させたい部隊にカーソルを合わせ○ボタンを押します。

※選択した兵器にすでに士官が搭乗している場合は、新たに搭乗した士官の代わりに搭乗中の士官が搭乗取りやめとなります。
※生産を行うには、その兵器の価格に応じた軍資金が必要です。当然ながら、そのときの保有軍資金を超えるような生産はできません。
※１陣営が持てる部隊数は、あらかじめ参戦陣営ごとに設定された部隊数の制限を超えることはできません。画面右上に表示されている部隊数が最大に達していて、なおかつ新たな部隊を編制・生産したい場合は、余分な部隊の「売却」を行って部隊数に空きをつくった上で生産を行ってください。

技術開発画面



開発コマンドでは、新たな兵器の技術開発を行うことができます。

◆基本的な操作方法◆

方向キー	項目選択
左スティック	項目選択
○ボタン	決定
△ボタン	兵器種類絞り込み
□ボタン	兵器詳細表示
×ボタン	キャンセル
STARTボタン	開発画面を閉じる

◆技術開発◆

技術開発では、既存の兵器の開発練度を上げて、新たな兵器を開発することができます。

◆開発練度とは◆

開発練度とは、兵器の進化に必要な経験値のようなものです。戦術マップにおいて部隊を戦闘させることで、少しずつ蓄積していきます。また、技術開発で「研究」を行うことでも蓄積させることもできますが、研究を行うには、戦術マップで鹵獲した敵勢力の兵器を消費します。

例えば、「零式艦上戦闘機　一一型」を進化させるとします。技術開発画面を開き、三菱重工業・小型機系のページを開くと、零式艦上戦闘機　一一型を始点とした経路図が表示されます。零式艦上戦闘機　一一型の次の進化経路は「？？？」と表示されていますが、開発練度を最大まで上げると「零式艦上戦闘機　二一型」が表示されます。これで開発は完了です。後はラインコマンド（P26：ラインコマンド参照）から進化した兵器を生産パレットに登録することで、進化した兵器を生産することができるようになります。
また、敵勢力から鹵獲した兵器を、解体研究することによって開発練度を増やすことができます。このことを「研究」と言います。

◆研究の方法◆

[1]研究を行いたい兵器にカーソルを合わせ○ボタンを押します。
[2]リスト中から解体してもよい兵器を選択し、□ボタンを押して選択状態にします。
[3]○ボタンを押して決定すると、兵器の解体研究を行います。研究に使用した兵器は消失します。

投資コマンド画面

投資画面では、研究に投資を行うことでゲームの進行に役立つ様々な機能を実装させることができます。

◆基本的な操作方法◆

方向キー	項目選択
左スティック	項目選択
○ボタン	決定
×ボタン	キャンセル
STARTボタン	投資画面を閉じる

①機能名称
②機能内容
③実装レベルや実装の有無など、機能の状態

◆投資の方法◆

[1]投資を行いたい項目にカーソルを合わせ○ボタンを押します。
[2]投資内容と必要な投資費用が表示されるので○ボタンを押して決定します。

ラインコマンド画面

ラインコマンドとは、生産することができる兵器を編集する機能です。
なお、開発コマンドで開発した兵器を生産する場合、ラインコマンドでの登録が必要となります。

◆生産パレットとラインパレット◆

生産パレットは、プレイヤーが生産することのできる兵器が登録されるパレットです。生産パレットには上限数が設けられています。
そして、その生産パレットに登録することのできるすべての兵器は、ラインパレットに登録されています。ラインパレットに上限はありません。生産パレットの上限は、投資コマンド（P25：投資コマンド参照）で増設することができます。

①所持金とライン数
最大ライン数は、生産パレットに登録できる最大兵器数を示しています。
②生産パレット
編制コマンド及び生産フェイズにて生産できる兵器になります。
③ラインパレット
プレイヤーが生産することのできるすべての兵器が登録されたパレットになります。
④生産パレット構成図
現在の生産パレットにおける各階層の登録数が、グラフで表示されます。

◆生産登録の方法◆

①ラインパレットから生産パレットに兵器を設定する場合は、Rボタンまたは、Lボタンを押して、生産パレットのタブを「ライン」に変更し、任意の兵器にカーソルを合わせ○ボタンを押します。（□ボタンを押すことで兵器詳細画面に移動します。）
②また、生産パレットの兵器にカーソルを合わせて、○ボタンを押すとその兵器をラインに戻します。

イベントコマンド画面

イベントコマンドでは、様々なイベントを発生させることができます。
また、イベントコマンドで発生させることのできるイベントの中には、新たな士官を仲間にするための条件を満たすものなど重要なイベントも数多く存在します。

◆基本的な操作方法◆

方向キー	項目選択
左スティック	項目選択
○ボタン	決定
×ボタン	キャンセル
STARTボタン	イベント画面を閉じる

①発生させることが出来るイベントが表示されます。

逢瀬コマンド画面

逢瀬コマンドでは、任意のキャラクターに会いに行くことで仲を深めることができます。逢瀬の実行には外出許可証が必要です。一回のインターミッションで3回まで逢瀬を行えます。
戦術マップをクリアすると外出許可証の数は回復しますが、最大数は３となります。

◆基本的な操作方法◆

方向キー	項目選択
左スティック	項目選択
○ボタン	決定
×ボタン	キャンセル
STARTボタン	逢瀬画面を閉じる

①外出許可証　残りの逢瀬回数です。
②逢瀬が可能なキャラクターが表示されます。
③現在選択中のキャラクターです。

◆逢瀬の方法◆

逢瀬を行いたいキャラクターにカーソルを合わせ○ボタンを押します。

逢瀬コマンド 身体洗い画面

好感度が最大になったキャラクターに逢瀬を行うと、温泉でのマッサージイベントが発生します。

◆基本的な操作方法◆

方向キー	洗う場所の選択
左スティック	洗う場所の選択
○ボタン	洗う
STARTボタン	身体洗いを終了する

身体洗いを行ったキャラクターは、次の戦術マップでクリティカル発生率がアップします。

作戦開始コマンド画面

インターミッションでの準備を終え、SLGマップでの戦闘を行う戦術マップに移ります。

◆基本的な操作方法◆

方向キー	項目選択
左スティック	項目選択
Rボタン	表示情報変更
Lボタン	表示情報変更
○ボタン	決定

戦術マップ

画面の見方と操作方法

◆基本的な操作方法◆

STARTボタン	メニュー表示
○ボタン	決定
×ボタン	キャンセル
△ボタン	簡易部隊表選択
□ボタン	部隊詳細表示
Lボタン	次部隊へ移動
Rボタン	次建物へ移動
左スティック	項目選択
右スティック	マップ表示範囲の拡縮
方向キー	カーソル移動/項目選択

①戦術マップ
戦闘が繰り広げられるSLGマップとなります。

②HQマップ
戦術マップを縮小し、全体を表示したマップ画像となります。

③マップ情報
現在のターン、時間帯、天候、雨・雪累積ゲージ（P31：時間帯と天候参照）が表示されます。

④資金情報
現在の資金、相場が表示されます。

⑤簡易部隊表
出撃している部隊のリストが表示されます。

⑥選択地形情報
現在オンカーソルしている地形の情報が表示されます。
収入…１ターンに得られる対象建物からの収入額です。
占……占領耐久度。占領を受ける度に減少し、0になると所有権を失います。
破……破壊耐久度。破壊を受ける度に減少し、0になると破壊状態になります。
高・低・地・海・潜……建物が持つ索敵範囲です。

◆メニュー◆

・フェイズ終了
行動フェイズを終了します。生産フェイズにおいては「ターン終了」となりターンを終了します。
・委任
このターンの操作をCOM(コンピューター)に担当させることができます。
・セーブ
セーブ画面を呼び出します。
・ロード
ロード画面を呼び出します。
・ラベル
地名の表示非表示を切り替えます。
・地形情報
地形、施設における詳細情報を確認することができます。
・気象情報
天候情報を確認することができます。
・部隊表
出撃中の部隊一覧を見ることができます。
・陣営情報
戦術マップ内における各陣営の情報を確認することができます。
・状況表
被害額、損害機数などを折れ線グラフで確認することができます。
・戦果表
プレイヤーの現時点での成績を確認することができます。
・作戦情報
作戦情報画面を呼び出します。
・環境設定
環境設定画面を呼び出します。
・ヘルプ
ヘルプ画面を呼び出します。
・タイトル
タイトル画面に戻ります。

勝敗条件

各戦術マップには勝利条件が定められており、勝利条件を満たすことでマップクリアとなります。勝利条件は作戦指令書に記載されています。戦術マップ中でメニューから作戦情報を選択すると作戦指令書の確認が行えます。

◆敵の根拠地の制圧◆

敵の根拠地をすべて占領、もしくは破壊することで勝利となります。

◆敵部隊の全滅◆

敵の部隊を全滅させることで勝利となります。

◆勝利条件建物の制圧◆

ラベルが貼られているすべての建物を占領、もしくは破壊することで勝利となります。

◆勝利条件部隊の撃破◆

ラベルが貼られている部隊を全滅させることで勝利となります。

時間帯と天候

◆ターンの概念◆

1陣営の行動回を「フェイズ」、すべての陣営が1回ずつフェイズを終えるまでを「ターン」と呼びます。さらに各陣営のフェイズは、「収入フェイズ」→「補給フェイズ」→「補充フェイズ」→「行動フェイズ」→「生産フェイズ」の5フェイズから構成されています。この概念を示したものが以下のチャートです。

◆時間帯について◆

戦術マップでは、1ターンごとに「時間」が経過します。
時間は「早朝」→「朝」→「昼」→「夕方」→「夜」→「深夜」の順番で周回します。
また、深夜の次は再び早朝が訪れます。

◆天候による影響◆

天候は時間帯が変わる度にある一定の確率で変化します。
天候には晴れ・曇・雨・嵐・雪・吹雪・霧の７種類が存在し、それぞれ戦術マップに及ぼす影響が異なります。

天候	影響
晴れ	特に影響ありません。
曇	航空機による爆撃を行うことができません。
雨	破壊、空挺が行えず、索敵範囲が制限されます。
嵐	航空機の発進、空戦、海戦、空挺が行えず、索敵範囲が制限されます。
雪	航空機の発進、航空機による爆撃、空挺が行えず、索敵範囲が制限されます。
吹雪	航空機の発進、空戦、海戦、空挺が行えず、索敵範囲が制限されます。
霧	航空機の発進、航空機による爆撃、空挺が行えず、索敵範囲が制限されます。

天候は気候帯や季節によって変化しやすくなったり、特定の天候が多くなることがあります。気候帯には熱帯・熱帯雨林気候・乾燥帯・温帯・冷帯・寒帯の６種類が存在します。なお、熱帯・熱帯雨林気候では雪・吹雪は発生しません。

◆雨・雪累積◆

雨・嵐が続くと、雨累積ゲージが累積していきます。雨累積ゲージが一定以上累積すると、平地・荒地が泥濘へと変化します。雪・吹雪が続くと、雪累積ゲージが累積していきます。雪累積ゲージが累積すると地形に雪が積もり、平地なら雪原、山なら雪山に変化します。これらの累積ゲージは晴れ・曇が続くことで減少していきます。この現象により累積値が一定値を下回ったとき、地形は元の地形に戻ります。

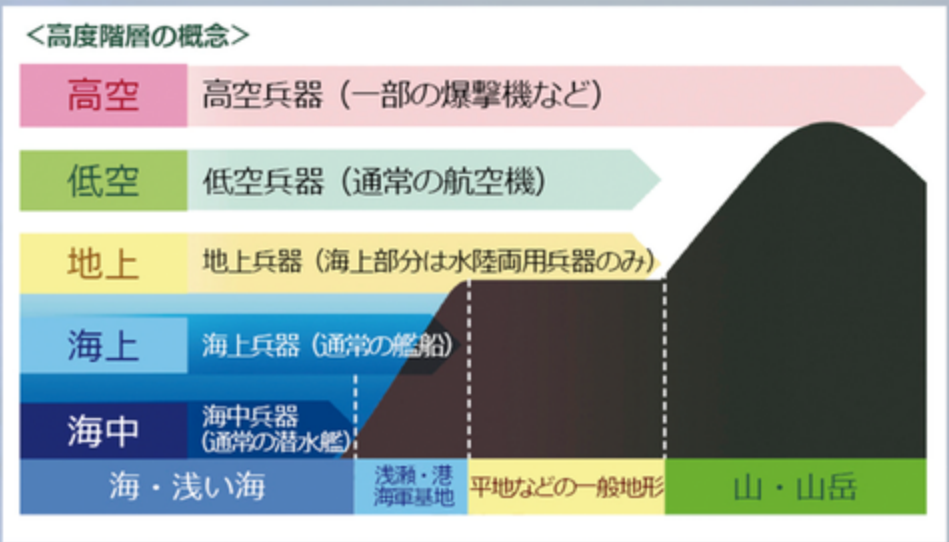
地形の種類と特徴

戦術マップは、様々な地形を表現した六角形のヘックスと呼ばれるチップの集合体となっています。地形はその種類ごとに様々な特徴が定められています。

◆移動力に対する影響◆

地形は、その種類ごとに部隊の移動力に影響を及ぼします。地形が部隊に与える影響力は、その部隊の移動型によって異なります。戦術マップにて「情報データ」＞「地形情報」を選択し、画面下の項目から「地形移動表」を選択すると、地形移動表が表示されます。表の見方は、対象の移動型を持つ部隊が、対象の地形を通過する度に、記載された数値分だけ移動力を消費していくという見方になります。例えば、移動力が６、移動型が履帯重・甲の戦車が、藪を３ヘックス進むとします。この場合、戦車は３ヘックス目の藪から移動できなくなります。何故なら、藪が持つ履帯重・甲に対する移動力消費は２であるため、移動力が６の戦車は藪を３ヘックスしか進めないからです。なお、表に「-」と表示されている移動型と地形の組合せの場合は、その移動型でその地形を移動することはできません。移動制限は移動型に依存するものですが、基本的には高度階層の概念を把握しておくと良いでしょう。

◆高度階層の概念◆



◆回避率に対する影響◆

地形には回避率という概念があります。回避率は地上兵器に対して大きく影響し、その地形上にいる場合は、攻撃側の命中率を低下させることができます。回避率は主に都市や森といった遮断物の多い地形で大きな効果を得ることができます。地形回避表は「情報データ」＞「地形回避」を選択することで確認することができます。

◆特殊な地形◆

・橋・鉄橋・閘門

橋・鉄橋・閘門は、それぞれ出入りの向きが決められています。また、橋に関しては「架橋」（P50：架橋参照）を行うことで河川・深河川・凍結河川の上に架けることができます。

・道路

道路の敷かれた地形は、下地がどんな地形でも平地と同じようにスムーズに移動できるようになります。道路は破壊することができ、道路を破壊すると、道路は除去され下の地形が残ります。

・塹壕

塹壕は、「塹壕設営」の能力をもった部隊によって設営することができます。塹壕は地上部隊の防御面で有利に働く地形となっています。塹壕は破壊することができます。塹壕が破壊されると、塹壕は除去され荒地となります。

・簡易飛行場

簡易飛行場は、「簡易飛行場設営」の能力を持った部隊によって設営することができます。簡易飛行場は高空・低空の高度を持つ部隊の補給を行うことができます。簡易飛行場は破壊することができ、破壊されると、破壊地形となります。

建物の能力

地形の中でも特に重要な役割を持っているのが建物です。建物は「収納」「収入」「補給」「補充」「修理」「生産」「視界」「耐久度」などの様々な能力を持っています。

◆収入◆

収入能力を持つ建物からは、毎ターン収入を得ることができます。
収入額はその地形によって異なります。
根拠地：250　大都市：120　中都市：80　小都市：50　油田：80

◆補給/補充/修理◆

補給・補充・修理能力を持つ建物に部隊を収納することで、様々な効果を得ることができます。また、補給・補充・修理能力は、特定の兵器に搭載、隣接することでも効果を発生させることができます。
補給…燃料、弾薬を回復します。
補充…部隊数を回復します。
修理…部隊の耐久度を回復します。

兵器の種類	補給地点	補充・修理地点
航空機	飛行場・簡易飛行場	飛行場
艦載機	飛行場・簡易飛行場・空母	飛行場・空母(修理のみ)
水上偵察機	海軍基地・港・水上機母艦 伊勢/最上最終改装型を含む 一部の艦船	海軍基地・水上機母艦(修理のみ) 伊勢/最上最終改装型を含む 一部の艦船(修理のみ)
飛行艇	海軍基地・港	海軍基地
地上部隊	根拠地・陸軍基地・工場・ 揚陸艦・補給車(隣接のみ) 大都市・中都市・ 小都市(燃料のみ)・要塞	根拠地・陸軍基地
艦船部隊	海軍基地・港・（油槽艦）	海軍基地

◆生産◆

建物には、生産能力を持つ兵器が存在します。建物ごとに、生産できる兵器が決まっています。
根拠地……高空、低空、地上階層の兵器
陸軍基地…地上階層の兵器
飛行場……高空、低空階層の兵器
海軍基地…海上、海中階層の兵器

生産は生産フェイズで行うことができます。
主な手順はインターミッションにおける編制コマンド（P21：編制コマンド参照）と同様、部隊パレットと生産パレットによって行われます。ただし、生産フェイズで生産した兵器は、【生産ターン】が経過しなければ出撃することができません。

◆生産ターンとは◆

生産ターンとは、各兵器に設けられた兵器の生産にかかる期間を表現しています。
例えば、生産ターンが３と設定されている兵器は、生産を開始して３ターンが経過しなければ出撃することができません。
つまり、生産フェイズで生産する兵器は、インターミッションの編制コマンドで編制した部隊の損害機数を補うような考え方がベストです。常に数ターン後のことを考えて、予測した損害機数を生産フェイズで生産しておくことで、より効率の良い部隊展開を行うことができます。

◆視界◆

各建物は、それぞれ視界を持っています。視界とは、自陣営の建物や部隊が持つ敵部隊を視認できる範囲となります。（部隊の持つ視界は「索敵範囲」と定義されています。）建物の視界は、戦術マップ左下の「選択地形情報」で確認できます。

視界の注意点

戦術マップで視界外のヘックスは、影がかかった状態で表現されています。逆に、視界内のヘックスは影がない状態で表示されます。注意していただきたい点は、影がない状態で表示されているヘックスでも、敵部隊を視認できていないケースが存在するということです。
例えば、視界外の敵陣営または中立陣営の大都市を占領するとします。そうすると、周囲３ヘックスが影のない状態で表示されます。大都市の視界は、高空１、低空２、地上３、海上２、海中１となっており、この大都市を占領した際に影がない状態で表示されるヘックスは、大都市が持つ視界の中で最大値の地上３の範囲となります。つまり、大都市から周囲３ヘックス以内に存在する敵の地上階層部隊を視認できるという表現であって、周囲３ヘックス目に存在する敵の低空階層部隊を視認できるわけではありません。
また、兵器特性の中に「隠蔽」や「水中隠蔽」といった視界を無視する能力があります。
これらの能力を有する部隊も、影のない状態で表示されているヘックスにおいて視認することができないので、注意してください。「隠蔽」や「水中隠蔽」の詳細に関しては、兵器詳細ページの兵器特性をご覧ください。

◆耐久度◆

建物には、占領耐久度と破壊耐久度があります。占領耐久度は、建物が歩兵による占領を受けたときに、その建物がどこまで占領に耐えられるかを表しています。占領耐久度が０になったとき、その建物の所有権は、占領を行った陣営に移ります。破壊耐久度は、建物が部隊による破壊にどこまで耐えられるかを表しています。破壊耐久度が０になったとき、その建物は破壊地形となり、すべての能力を失い中立状態となります。破壊耐久度は「修復」（P49：修復参照）を持つ部隊によって回復させることができます。また「補強」（P50：補強参照）を持つ部隊によって破壊耐久度の最大値を底上げすることができます。

◆特殊な建物◆

・根拠地

すべての建物の中で、最も重要な建物が根拠地となります。根拠地が占領・破壊された場合、その根拠地の所有陣営は敗北してしまいます。また、根拠地は高空・低空・地上階層の兵器を生産可能である他、直前のマップから持ち越した部隊や、インターミッションの編制コマンドで生産した兵器（マイ部隊）を出撃させることができます。これらの部隊は根拠地からだけではなく、根拠地から周囲８ヘックス以内に存在する飛行場・陸軍基地・海軍基地からでも出撃させることができます。

・橋/鉄橋/閘門

橋/鉄橋/閘門は出入り口の向きが決まっています。この向きを無視して進入することはできません。また、敵陣営の占領下にある場合と、破壊されてしまった場合は進入できません。海上/海中階層の兵器に関しても、敵の占領下にある場合と、破壊されてしまった場合は通過できません。

部隊の行動

行動の概要

◆行動フェイズ◆

戦術マップでの部隊は、移動・戦闘・占領などの主だった軍事行動を行動フェイズで行います。行動フェイズでの各部隊は、その場で移動以外の行動を取るか、移動以外の行動を取ってから移動するか、移動してから別の行動をするか、何も行動しないかのいずれかの状態となります。なお、行動フェイズで行動を終えた部隊は行動済みとなり、次のターンの行動フェイズまで行動できません。行動済みの部隊はＥＮＤの頭文字である「Ｅ」が表示されます。
また、行動フェイズでは直前のマップから持ち越した部隊や、インターミッションの編制コマンドで編制した部隊を出撃させることができます。出撃は「根拠地」をクリックすることで行えます。

◆行動の制限◆

部隊が様々な行動を取るときは、以下の要因で行動に制限を受けることがあります。

◆燃料切れ・弾薬切れ◆

移動に必要な燃料がなくなれば、移動ができなくなります。同様に、戦闘に必要な弾薬がなくなれば、戦闘を仕掛けることも、反撃することもできません。

◆悪天候における行動制限◆

天候(P31：時間帯と天候参照)によっては、部隊が取れる行動が制限されます。

部隊の操作

◆簡易部隊表での部隊確認◆

部隊を選択するときはまず、戦術マップにどのような部隊が存在するのかをあらかじめ確認しておく必要があります。これには簡易部隊表（P29：画面の見方と操作方法参照）を利用すると便利です。

◆部隊の選択方法◆

部隊を選択するときは、以下の手順に従います。いずれの場合も、部隊を選択し終えると通常移動可能範囲が白色のヘックスで、高速移動可能範囲が赤色のヘックスで表示され、プレイヤーの指示待ち状態になります。
※部隊にカーソルを合わせて○ボタンを押すことで指示待ち状態を解除できます。

◆通常の部隊選択◆

戦術マップ上の同一ヘックスに部隊が存在しない場合は、単純に目的の部隊にカーソルを合わせて○ボタンを押します。建物に部隊が１つだけしか存在しない場合にも、単純に目的の部隊が収納された建物にカーソルを合わせて○ボタンを押します。

◆スタックについて◆

スタックとは、同一のヘックスにそれぞれ高度階層の異なる部隊が複数存在している状態を指します。スタックしているヘックスには、そのヘックス内で最も高度階層の高い部隊のアイコンが表示されます。スタックが発生している部隊アイコンの左側には、各階層を表す四角形のアイコンが縦並びに複数個表示されます。四角形のアイコンは、高空階層が赤色、低空階層が橙色、地上階層が緑色、海上階層が青色、海中階層が水色で表示され、表示された階層の部隊がそのヘックス内にスタックしていることを表現しています。

◆複数の部隊が存在するヘックス◆

複数の部隊がスタックしているヘックスや、複数の部隊が収納されている建物、あるいは部隊を搭載中の輸送部隊から特定の部隊を選択する場合は、そのヘックスにカーソルを合わせて○ボタンを押すと部隊選択ポップアップメニューを表示されるので、そこから目的の部隊を方向キーで選択して○ボタンで決定します。

◆選択した部隊の基本情報◆

カーソルを部隊に合わせると、画面右下に選択部隊情報パネルが表示されます。選択部隊情報パネルでは、部隊の基本情報を確認することができます。
なお、部隊の詳細情報を見たい場合には、部隊にカーソルを合わせて□ボタンを押すことで兵器詳細画面を開くことができます。
また、画面下には行動パレットが表示されます。行動パレットを利用すると、選択した部隊に対して様々な指示を与えることができます。

◆選択部隊情報パネル◆

①士官名称
兵器を指揮している士官の名称です。
②士官アイコン
士官の顔アイコンです。
③士官練度（士官のレベル）
左側が士官練度、右側のゲージは、次の練度までの経験値を表しています。
④兵器名称　部隊を構成している兵器の名称です。
⑤兵器アイコン　兵器のミニアイコンです。
⑥開発練度（P24：開発コマンド参照）
現在の開発練度です。最大まで蓄積させると、インターミッションの技術開発より、兵器を進化させることができます。
⑦耐久度
部隊の耐久度です。耐久度は編制数分だけ表示されています。表示されている数値は、現在の耐久度/最大耐久度となっています。耐久度が「0」になると、編制数が1減ります。また、耐久度は修理（P47：修理参照）で回復します。
⑧燃料
部隊の燃料です。表示されている数値は、現在の燃料/最大燃料となっています。燃料が「0」になったとき、航空機は墜落します。
⑨武器名称　武器の名称です。
⑩射程　武器の射程です。
⑪弾数　武器の弾数です。ここでは現在の弾数を表示しています。
⑫戦闘イニシアティブ
戦闘時の攻撃優先度です。1～4が存在し、1は優先度が高く、4は優先度が低いです。優先度が高い方が先にダメージを与えることができます。
なお、優先度が同等の戦闘では、攻撃側が優先されます。

移動

戦術マップで部隊を動かすことを移動といいます。移動には、「通常移動」と「高速移動」の２種類があります。通常移動は燃料を消費して定められた移動力分だけ遠くに移動することができます。高速移動は通常移動よりも長い距離を移動することができますが、通常移動よりも多く燃料を消費します。

◆移動の方法◆

[1]移動させたい部隊にカーソルを合わせて○ボタンを押します。
[2]移動可能範囲が表示されます。
[3]移動したいヘックスにカーソルを合わせて○ボタンを押すと、部隊の仮移動が実行されます。
[4]再び○ボタンを押すことで、移動を確定します。
　また、仮移動の状態であれば、別の行動を指示することができます。
※赤色のヘックスは高速移動を示しています。高速移動は、通常の２倍の燃料を消費します。
※仮移動は×ボタンで取り消すことができます。

待機

部隊をその場に待機させ､行動終了させることができます。主に移動後に何も行動させない場合などに利用します。
行動パレットより待機を選択することで、実行可能です。

収納

収納は、補給・補充・修理・武装交換に備えて、部隊が自陣営の根拠地・都市郡・飛行場・基地などの建物の中に入る行動です。

◆収納上限数◆

建物の種類によって、同時に収納できる部隊数には上限が定められています。また、兵種によって収納先の建物も限定されます。
詳しくは戦術マップの「メニュー」→「地形情報」を開くと、各施設の収納できる兵種と部隊数を確認することができます。

収納能力を持つ建物	収納数	収納可能な兵種
根拠地	5	地上部隊・航空部隊
大都市	4	地上部隊
中都市	3	地上部隊
小都市	2	地上部隊
飛行場	5	航空部隊
簡易飛行場	4	航空部隊
陸軍基地	5	地上部隊
工場	4	地上部隊
海軍基地	5	海上・海中部隊
港	4	海上・海中部隊
要塞	4	地上部隊
防空壕	4	地上部隊

・収納の方法

[1]収納したい部隊を、収納可能な建物の上に移動させます。
[2]行動パレットの「収納」にカーソルを合わせて○ボタンを押します。
[3]収納が実行されます。
※移動時に、収納可能建物をクリックすることでも実行可能です。

搭載

・搭載の概要

輸送部隊に他の部隊が搭乗や着艦することを「搭載」と呼びます。
通常、搭載される部隊は、輸送部隊の助けを借りて遠方まで運ばれ、目的地に着くと降下、あるいは発進を行って輸送部隊から離脱します。輸送部隊には、兵器型が飛行艇・輸送機・装甲列車・装甲輸送車・輸送車・空母・水上機母艦・揚陸艦・輸送艦・輸送潜水艦の10種類があり、それぞれ搭載できる部隊が制限されます。また、装甲車の一部には、歩兵を搭載できるものもあります。戦艦・重巡洋艦・軽巡洋艦・駆逐艦・砲艦といった戦闘艦の一部や潜水艦の一部には、水上機・小型水上機・小型潜水艦を搭載できるものがあります。

◆搭載の上限数◆

輸送部隊自体の積載量制限のために、搭載できる部隊数には兵器ごとに制限があります。ただし、搭載しようとする部隊がすでに他部隊を搭載中の輸送部隊だった場合は、２次搭載・３次搭載などで搭載されている部隊の数は搭載数に含めません。

◆搭載、発進（降車）制限一覧◆

輸送部隊	搭載可能部隊	搭載・発進可能地形
一部の飛行艇	歩兵	海軍基地・港
輸送機	歩兵	飛行場・簡易飛行場
一部の装甲車	歩兵	進入可能地形
装甲列車	歩兵	進入可能地形
装甲輸送車	歩兵	進入可能地形
輸送車	歩兵	進入可能地形
空母	艦載機	進入可能地形
水上機母艦	水上機・小型水上機	進入可能地形
一部の戦闘艦	水上機・小型水上機	進入可能地形
揚陸艦	歩兵などの地上部隊	海軍基地・港・浅瀬
輸送艦	すべての地上部隊・小型艦	海軍基地・港
一部の潜水艦	歩兵	進入可能地形
輸送潜水艦	歩兵	海軍基地・港

◆搭載の処理と影響◆

２次搭載、３次搭載されている部隊は、輸送部隊に搭載中に搭載先の部隊をお互いに入れ替えることができます。
また、戦闘によって、輸送部隊の編制　数・耐久度が減ると、搭載中の部隊もその比率に応じて損害を被ります。艦船の輸送部隊である空母、水上機母艦、揚陸艦に搭載中の部隊は、次のターンの補給・補充フェイズが訪れたときに、燃料・弾薬の補充や修理を受けることができます。

◆搭載の方法◆

[1]搭載させたい部隊を、輸送部隊のいるヘックスに移動させます。
[2]行動パレットの「搭載」にカーソルを合わせて○ボタンを押します。
[3]搭載が実行されます。
※輸送部隊が複数存在する場合は、ポップアップメニューより目的の輸送部隊にカーソルを合わせて○ボタンを押してください。

戦闘

自陣営の部隊が敵部隊に戦闘を仕掛けることを「攻撃」といいます。
また、攻撃を受ける側が有効な攻撃手段を持っている場合に自動的に攻撃が行われます。このことを「反撃」といいます。

◆攻撃の種類◆

攻撃には、以下の２種類が存在します。

・直接攻撃

隣接する部隊や、真上・真下のヘックスの敵部隊しか対象にとれない攻撃を「直接攻撃」といいます。本来長射程の間接攻撃の中にも、直接攻撃に流用できるものがあります。複数の敵に隣接している場合は、任意の１部隊に対してのみ攻撃を行うことができます。また、真上・真下の敵部隊を攻撃する際に、途中の高度階層に別の部隊がいた場合でも、その部隊を素通りする形で攻撃することができます。兵器詳細の「性能」＞「攻撃」の欄に「直」と表示されているものが直接攻撃になります。

・間接攻撃

２ヘックス以上離れた敵部隊や任意の地形を対象にした攻撃を「間接攻撃」といいます。複数の部隊が射程内にいる場合は、任意の１部隊に対してのみ攻撃を行うことができます。
魚雷による間接攻撃で、間に半島や島などがあるときは、直線距離の射程ではなく、それらの地上地形を迂回した上で射程が計算されます。また魚雷は、海・浅い海・海軍基地・港・橋・鉄橋のヘックスしか通過できません。
間接攻撃では、まれに着弾が逸れる「誤射」が発生します。このとき、着弾地点にいる味方部隊も損害を受けます。誤射は、士官練度（士官のレベル）が高いほど起きにくくなります。誤射の場合は反撃が行われません。兵器詳細の「性能」＞「攻撃」の欄に「間」と表示されているものが間接攻撃になります。

◆攻撃範囲◆

攻撃対象の部隊から周囲数ヘックスに被害を与えることができる攻撃を「広域ヘックス攻撃」といいます。広域ヘックス攻撃は、攻撃目標の部隊から周囲数ヘックスを同時に攻撃します。損害は、中心ヘックスよりも周囲ヘックスの方が軽くなります。広域ヘックス内にいる部隊は、味方も攻撃を受けるので注意が必要です。また、攻撃範囲は武器ごとに異なります。武器ごとの攻撃範囲は、兵器詳細の「性能」>「範囲」(P52：兵器詳細参照)にて確認することができます。広域ヘックスの着弾地点に、高度階層の異なる部隊が複数存在している場合は、攻撃目標の部隊と同一の高度階層の部隊だけが攻撃を受けます。
広域ヘックス攻撃は、まれに誤射が生じます。このとき、着弾地点にいる味方部隊も損害を受けます。誤射は、士官練度（搭乗員のレベル）が高いほど起きにくくなります。誤射の場合は反撃が行われません。広域ヘックス攻撃は「攻撃」コマンドだけではなく、「破壊」コマンドで実行できるものもあります。

◆視界外で発生する戦闘◆

・遭遇戦

予測不可能な戦闘の１つとして、まずは「遭遇戦」というものがあります。遭遇戦は、部隊を索敵範囲外へ移動させたときに、その移動経路が敵部隊の周囲１ヘックス以内を通過するものになっていた場合に発生します。遭遇戦では反撃を行うことができず、一方的に攻撃を受けることになってしまいます。

・迎撃

迎撃は、主に対空武装を持った兵器が持つ能力です。移動側の部隊の移動経路が、相手の迎撃範囲に入っていた場合に迎撃が発生します。迎撃が発生すると、こちらも遭遇戦と同じく一方的に攻撃を受けます。また、迎撃は視界内でも発生するので注意してください。

◆Z．O．C　（支配領域：Zone of Control)◆

Z.O.C（ゾックと読みます）とは、敵部隊に隣接、あるいは敵部隊の真上を移動しようとしたときに、移動が制限されるというルールになります。ゾックは、敵部隊が移動している部隊に対する武器を持っており、なおかつその武器の弾数がある場合のみ発生します。また、視界外でゾックが発生した場合は、遭遇戦に発展します。

◆戦闘を左右する要素◆

戦闘を有利に進めるには、部隊のいる地形・高度階層・部隊の有効手段・相手の反撃手段、相手の反撃弾数、士官練度などを考慮する必要があります。

・武器の命中率

武器には、高空・低空・地上・海上・海中の５階層にそれぞれ命中率が設定されています。命中率が高ければ高いほど、より大きな損害を相手に与えることができます。また、命中率が「０」の場合は、攻撃対象にすることができません。

・武器の攻撃回数
武器には攻撃回数が設定されています。この数値が大きい武器ほど、命中判定の回数が増すので、命中しやすくなる他、攻撃回数・命中率と共に高い武器であれば、より大きな損害を相手に与えることができます。

・武器の火力
武器には火力が設定されています。火力が高ければ高いほど、命中時に大きな損害を敵に与えることができます。

・地形と回避
部隊は、それぞれ回避力を持っています。回避力が高ければ高いほど、敵の攻撃が命中しにくくなります。また、攻撃を受ける側の部隊がいる地形は、その部隊の回避力に影響を及ぼします。これを地形回避率といいます。
また、反撃を受ける部隊の地形に関しても、同じことが言えます。
地形回避率については、戦術マップの「メニュー」＞「地形情報」メニューで表示される「地形回避表」で確認することができます。

・士官練度
士官練度が高くなると、命中率・回避力が上がり、戦闘が有利になる他、誤射も起きにくくなります。

・味方部隊による支援効果
攻撃対象の敵部隊に自陣営の部隊が隣接していると、直接攻撃・間接攻撃を問わず、敵部隊の回避力が下がります。
この場合、敵部隊に隣接している味方部隊が多いほど効果が上がります。

・時間帯による損害力
時間帯が夕方・夜・深夜のときは、暗いために命中率が低下します。これは相手も同様です。

・致命的打撃
相手部隊への攻撃が、まれに致命的打撃となる場合があります。致命的打撃が発生すると、通常よりも大きな損害を相手に与えることができます。

・指揮士官の能力
部隊を指揮している士官が戦闘に関する特殊能力を有していた場合は、その能力による効果も加味されます。

◆戦闘時の制限と事後処理◆

・天候による戦闘制限
天候が嵐・吹雪のときは、航空戦・海戦を行えなくなります。

・耐久度、編制数の減少
部隊を編制している機体の耐久度が減少しても、部隊の攻撃力が低下することはありません。ただし、部隊の編制数が減少すると、その比率に応じて攻撃力が減少します。

・攻撃の優先度

武器には、それぞれ戦闘イニシアティブという優先度が設けられています。「1」は最も優先度が高く、「4」は最も優先度が低くなっています。攻撃側と防御側の優先度が同じであるとき、攻撃側が優先されます。

・戦闘の処理と影響

戦闘の結果、損害の割合に応じて部隊を編制する機体の耐久度が減り、耐久度が「0」になった機体は撃破されます。結果、部隊の編制数が減っていきます。さらに、部隊の編制数が「0」になると、その部隊は戦術マップから削除されます。

任意の地形上の部隊に間接攻撃・広域ヘックス攻撃を行ったとき、その地形が建物であっても、建物自体には損害は出ません。

攻撃・反撃を行った場合、部隊は経験値を獲得することができます。敵の機数を減らす、または敵の部隊を全滅させると、さらに大きな経験値を得ることができます。（経験値を得ることで、対象の部隊に編制された兵器の開発練度、またその部隊の兵器に搭乗している士官の士官練度の上昇につながります。）

・耐久度と編制数の回復

戦闘で損害を受けた耐久度は、補充フェイズのときに修理可能地点にいれば、「修理」（P47：修理参照）によって回復します。また、戦闘で失われた編制数も、修理可能地点にいれば、「補充」（P47：補充参照）で回復します。

◆攻撃の方法◆

・直接攻撃・間接攻撃の方法

[1]攻撃可能地点に移動します。

[2]行動パレットの「攻撃」にカーソルを合わせて○ボタンを押します。

[3]敵部隊にカーソルを合わせて○ボタンを押すと、戦果予測画面が呼び出されます。戦果予測画面では、その戦闘によって敵に与えることのできる損害予測を確認することができます。戦果予測画面では方向キーで戦闘に使用する武装を切り替えることができます。

[4]再び○ボタンを押すと、戦闘が実行されます。

破壊

建物に対して破壊攻撃を行うことを「破壊」といいます。破壊は、工兵の破壊工作や、爆撃機の爆弾などで行うことができます。

・破壊可能な部隊と破壊目標

破壊は、破壊能力を持つ武器を持つ部隊だけが行うことができます。また、破壊可能な武器を持っている部隊だったとしても、武装交換で破壊可能な武器を外してしまったり、弾数がなくなったりすると、その部隊は破壊を行うことができません。破壊対象となるのは、自陣営を含めたすべての建物です。また、建物ではありませんが、塹壕・道路・線路も破壊対象に含まれます。

・破壊の処理と影響

破壊を行った部隊は、そのフェイズでの行動が終了となります。各建物には、規模などに応じて破壊耐久度が設定されています。この破壊耐久度が「0」になるまで破壊は完了しません。破壊耐久度が「0」になると、その建物は破壊地形に変わります。同時に、陣営が中立になります。塹壕が破壊された跡地は荒地となり、道路・線路の場合は破壊耐久度がないため、一度の破壊攻撃で破壊が完了し、道路・線路が消滅して下の地形のみが残ります。破壊された地形が橋・鉄橋・閘門だった場合は、その上にいた地上部隊は破壊を行った部隊も含めて戦術マップから削除されます。

破壊可能武器で建物に破壊攻撃した場合、その武器の破壊攻撃力分だけの破壊耐久度が減少します。このとき、建物に収納中の部隊がいた場合、建物の破壊耐久度の減少と同じ比率で機体の耐久度に損害を受けます。

また、建物が完全に破壊された場合、収納中の部隊は戦術マップから削除されます。

・破壊の方法

[1]破壊可能な地点に移動します。

[2]行動パレットから「破壊」にカーソルを合わせて○ボタンを押します。

[3]破壊対象にカーソルを合わせて○ボタンを押します。

[4]建物の破壊耐久度が減少するダイアログが表示されます。

　道路、線路の場合は即座に削除されます。

武装交換

「武装交換」は、各部隊が装備可能な武器の武装を交換する行動です。

たとえば、対空用武器が中心の戦闘機部隊の武装を交換して、対地攻撃用の運用形態にするといった使い方をします。

◆武装交換可能な部隊と場所◆

武装交換は、その部隊が未行動である場合、もしくは移動を終了する時点で、弾薬補給可能な建物に収納中のときや、弾薬補給可能な補給部隊に隣接していたり、弾薬補給可能な輸送部隊に搭載されているときに行うことができます。

武装が1種類しかない部隊は、武装交換を行うことができません。

◆武装交換の処理と影響◆

武装交換をすると、積載燃料や移動力（速度）が変化することがあります。

部隊を生産したときに同時に行った武装交換では、軍資金を消費することはありませんが、部隊を生産した後の武装交換では、その武装内容に見合った軍資金を消費します。また、武装交換を行った部隊は、そのターン内での行動が終了となります。

◆武装交換の方法◆

[1]「弾薬補給可能な輸送部隊に隣接」「弾薬補給可能な建物に収納」「弾薬補給可能な輸送部隊に搭載」の内、いずれかの状態をつくります。
[2]行動パレットの「武装交換」にカーソルを合わせて○ボタンを押します。

[3]武装パックごとの装備内容を示した「武装交換ダイアログ」が表示されるので、そこから変更したいいずれかの武装にカーソルを合わせてください。すると、表示されている武装内容が変更されるので、目的の武装を探してください。

[4]目的の武装が決まったら、○ボタンを押して決定してください。
[5]武装交換が完了し、部隊が行動済み状態になります。

占領

敵陣営及び中立陣営の建物を「占領」すると軍資金の収入増、補給・補充・修理・生産拠点の確保、索敵範囲の拡大などの恩恵を得られます。勝利条件でもある根拠地の占領や、勝利条件ラベルの貼られた建物の占領はとくに重要です。

◆占領可能地形と占領可能部隊◆

占領できるのは、基本的には敵陣営及び中立陣営の建物だけです。
占領を行うことができる部隊は主に歩兵系統の部隊のみです。

◆占領の処置と影響◆

占領を行った部隊は、そのフェイズでの行動が終了となります。各建物には規模などに応じて占領耐久度が設定されています。この占領耐久度が「０」になるまで、占領は完了しません。１フェイズあたりで減らせる占領耐久度は、占領部隊の編制数の分だけとなります。つまり、編制数が極端に減ってしまった占領部隊は、占領完了までにかなりのターン数をかけなければいけません。占領が完了して自陣営の建物になると、その時点で占領耐久度は１００％まで回復します。なお、敵部隊の占領行動で減少した自陣営の建物の占領耐久度は、途中で味方部隊が占領行動を取ることによって回復します。

◆鹵獲について◆

占領した建物に敵部隊が収納されていた場合、占領した陣営が鹵獲（兵器などを捕獲すること）したとみなされ、そのマップを終了した後のインターミッション画面で保有部隊として登場し、自陣営の部隊として活用できるようになります。鹵獲によって自陣営の兵器では担当できない役割を任せたり、技術開発画面で解析に回すことで、自陣営の兵器の開発練度を上げることもできます。

◆占領の方法◆

[1]占領したい建物の上に、占領可能部隊を移動させます。
[2]行動パレットの「占領」にカーソルを合わせて○ボタンを押します。
[3]占領行動が実行され、建物の占領耐久度が減少するダイアログが表示されます。占領が完了した建物は、陣営色が自陣営の色に切り替わります。

補給・補充・修理

補給フェイズのときに、補給可能地点にいる部隊は、消費した燃料や弾薬が最大まで回復します。このことを「補給」といいます。
補充フェイズのときに、補充可能地点にいる部隊は、戦闘で失った編制数が最大まで回復します。このことを「補充」といいます。
修理補充フェイズのときに、修理可能地点にいる部隊は、戦闘で失った機体の耐久度が最大まで回復します。このことを「修理」といいます。

◆補給・補充・修理が可能な場所◆

各部隊は、自陣営の根拠地・都市郡・基地などの建物に収納されているときに補給・補充フェイズに補給・補充・修理を受けることができます。また、補給物資を持つ部隊に隣接・搭乗している場合にも補給・補充フェイズに補給・修理を受けることができます。(P34：建物の能力「補給・補充・修理」参照)

◆補給・補充・修理の制限と影響◆

補給車・油槽艦・空母・水上機母艦・揚陸艦・伊勢最終改装型や最上最終改装型を含む一部の艦船は、「補給物資」を積載しています。他の部隊が補給を受けるときは、この補給物資が消費されます。なお、補給車・油槽艦はそれぞれの補給物資を消費して相互に燃料・弾薬を補給することはできますが、補給物資そのものの相互補給はできません。補給能力のある部隊の補給物資や、工作車の工作物資は、弾薬補給が可能な建物からのみ補給を受けることができます。
建物からの補給行動では、燃料・弾薬・補給物資・工作物資が補給されるときに相応の軍資金を消費します。燃料１に対して軍資金１を消費します。弾薬１発・補給物資１・工作物資１は、ゲーム内の兵器詳細（P52：兵器詳細参照）の「補給」欄の価格が軍資金から引かれます。補充・修理行動では、その部隊を構成する兵器の価格と補充する機体数・耐久度に応じて軍資金が消費されるので、高価格な部隊を維持する場合には注意を要します。

◆補給の方法◆

[1]補給可能な地点に部隊を移動させます。
[2]次の補給フェイズが訪れると、補給ダイアログが表示されます。
[3]方向キーで実行する項目にカーソルを合わせて、○ボタンで決定します。
燃料＆弾薬…燃料と弾薬を補給します。燃料補給…燃料のみを補給します。
弾薬補給…弾薬のみを補給します。
[4]また、×ボタンを押すことで補給をキャンセルします。

◆補充・修理の方法◆

[1]補充可能な地点に部隊を移動させます。
[2]次の補充フェイズが訪れると、補充ダイアログが表示されます。
[3]方向キーで実行する項目にカーソルを合わせて、○ボタンで決定します。
　補充＆修理…補充と修理を行います。 補充……補充のみを行います。
　修理……修理のみを行います。
[4]また、×ボタンを押すことで補充･修理をキャンセルします。

変形

「変形」特性を持つ部隊は、移動可能な車両形態であるときは攻撃できませんが、陣地形態を取ることで攻撃できるようになります。この２つの形態を切り替える行動が「変形」です。車両から野砲陣地を展開したり、逆に装備を畳んでトラックに積み込むイメージです。水陸両用車の中には、変形して水上形態を取らないと水上走行できないものがあります。歩兵の中には、重装備を使用するために変形しなければならないものもあります。

◆変形中の損害◆

変形可能な部隊が戦闘で損害を被った場合は、もう一つの形態に変形したときもその損害が受け継がれます。残弾数も同様に受け継がれます。

◆変形後の処理と影響◆

変形を行った部隊は、そのフェイズでの行動が終了となります。

◆変形の方法◆

[1]行動パレットの「変形」にカーソルを合わせて○ボタンを押します。
[2]変形が実行され、部隊アイコンが変更されます。

解散

不要になった部隊は「解散」して、戦術マップ上から削除することができます。取り消しはできないので、この操作は慎重に行ってください。部隊を解散するときは、行動パレットの「解散」にカーソルを合わせて○ボタンを押します。すると「部隊を解散しますか？」と解散確認が表示されるので、ここで再び○ボタンを押します。搭乗していた士官は、控えに戻ります。

空挺

輸送機・飛行艇が搭載している「空挺」能力のある部隊が、上空から空挺降下する行動を「空挺」と呼びます。

◆空挺可能な部隊と空挺可能な場所◆

空挺は、「空挺」能力を持つ空挺兵などの歩兵部隊と、一部の軽量な地上部隊だけが行えます。空挺の目標地点にできる地形は、「メニュー」>「地形情報」で表示される「地形情報」の「空挺」欄で確認できます。空挺可能な地形には「○」が、不可能な地形には「×」が表示されます。

◆空挺の処理と影響◆

空挺行動を取った部隊は、そのフェイズでの行動が終了となります。空挺は輸送部隊の直下、または隣接ヘックスに対して行います。空挺は、天候が晴れ・曇のときに実行できます。

◆空挺の方法◆

[1]空挺させたい輸送部隊を、空挺可能なヘックスまたはその隣接ヘックスに移動させます。
[2]空挺させたい部隊を選択して、行動パレットの「空挺」にカーソルを合わせて○ボタンを押します。
[3]空挺させたいヘックスにカーソルを合わせて○ボタンを押します。部隊が仮の空挺降下を行います。
[4]行動パレットが表示されるので行動を選択します。空挺後に別の行動を取らずに空挺だけをしたい場合は、「待機」にカーソルを合わせて○ボタンを押します。

修復

破壊攻撃を受けて、減少した破壊耐久度を回復したり、破壊耐久度が「0」になり、破壊地形に変化した建物を元の状態に戻す行動が「修復」です。

◆修復可能な部隊と対象の建物◆

修復は、「修復」能力のある工兵や工作車だけが実行できる行動です。修復の対象となるのは、破壊耐久度が減った自陣営・同盟陣営・中立陣営の建物と、破壊地形となった建物になります。なお、破壊耐久度を持たない道路や線路は対象外となります。

◆修復の処理と影響◆

修復を行った部隊は、そのフェイズでの行動が終了となります。工兵の場合、1フェイズあたりに戻せる破壊耐久度は、部隊の編制数の分だけになります。つまり、編制数が極端に減ってしまった修復部隊は、修復完了までにかなりのターン数がかかってしまうことになります。
編制数が1機の工作車の場合は、修復を行うことで、破壊耐久度を「10」回復させることができます。なお、1回の修復につき、工作物資を1消費します。
修復を行った部隊は、経験値を得ることができます。

◆修復の方法◆

[1]修復したい建物・塹壕の上に工作車・工兵を移動します。（工作車の場合は隣接でも構いません）また、橋・鉄橋・閘門を修復する場合は、修復部隊を隣接ヘックスに移動します。
[2]行動パレットの「修復」にカーソルを合わせて○ボタンを押します。
[3]修復したい建物にカーソルを合わせて○ボタンを押します。
[4]修復が実行され、破壊耐久度が回復するダイアログが表示されます。完全に破壊されていた場合は、正常な建物地形に戻り、元の正常な建物として機能します。

補強

建物の破壊耐久度の最大値を引き上げる行動が「補強」です。

◆補強の処理と影響◆

補強を行った部隊は、そのフェイズで行動終了となります。工兵の場合、１フェイズあたりで引き上げられる破壊耐久度は、部隊の編制数の分だけになります。編制数が１機の工作車の場合は、補強を行うことで、破壊耐久値の最大値を「１０」上げることができます。なお、１回の補強につき工作物資を１消費します。

◆補強の方法◆

[1]補強したい建物・塹壕の上に工作車・工兵を移動します。（工作車の場合は隣接でも構いません）また、橋・鉄橋・閘門を補強する場合は、補強部隊を隣接ヘックスに移動します。
[2]行動パレットの「補強」にカーソルを合わせて○ボタンを押します。
[3]補強したい建物にカーソルを合わせて○ボタンを押します。
[4]補強が実行され、破壊耐久度の上限が上がるダイアログが表示されます。

架橋

渡河するのに移動力を大きく消費する河川や、地上部隊が渡れない深河川に、橋をかける特別な行動が「架橋」です。

◆架橋可能な部隊と架橋可能場所◆

架橋は、「設営」能力のある工作車だけが実行できる行動です。架橋できる場所は、河川・深河川・凍結河川に制限されています。架橋できるのは通常の橋であり、鉄橋ではありません。

◆架橋の処理と影響◆

架橋を行った部隊は、そのフェイズでの行動が終了となります。架橋を行うと、工作車の工作物資を１消費します。また、架橋を行った部隊は経験値を得ることができます。橋には出入り口があり、地上部隊はそれ以外の方向から進入することができません。

◆架橋の方法◆

[1]架橋したい河川の隣接ヘックスに工作車を移動させ、行動パレットで「架橋」にカーソルを合わせて○ボタンを押します。
[2]工作車から見て、どの方向に架橋するかを選択して○ボタンを押します。
[3]架橋場所から見て、どの方向に架橋するかを選択して○ボタンを押します。

塹壕設営

拠点防衛などに有利な特殊地形の塹壕を設営する特別な行動が「塹壕設営」です。

・塹壕設営可能な部隊と設営可能場所

塹壕設営は、「塹壕」の設営能力のある工作車だけが実行できる行動です。塹壕設営できる場所は、平地・藪・砂漠・砂浜・丘陵・雪原・雪藪・雪丘に制限されます。塹壕設営可能地点は、「メニュー」＞「地形情報」メニューで表示される「地形情報」の「塹壕」欄から確認できます。設営可能地点には「○」が、不可能な地形には「×」が表示されます。

◆塹壕設営の処理と影響◆

塹壕設営を行った部隊は、そのフェイズで行動が終了となります。塹壕を設営すると、工作部隊の工作物資を１消費します。塹壕には破壊耐久度が設定されており、「０」になって完全に破壊されると荒地になります。
塹壕設営を行った部隊は経験値を得ることができます。

◆塹壕設営の方法◆

[1]塹壕を設営したい地点の真上に工作車を移動させます。
[2]行動パレットの「塹壕設営」にカーソルを合わせて○ボタンを押します。
[3]塹壕設営が実行されて、戦術マップ上に塹壕が出現します。

簡易飛行場設営

簡易飛行場を設営することのできる特別な行動が「簡易飛行場設営」です。

◆簡易飛行場設営可能な部隊と設営可能場所◆

簡易飛行場設営は「設営」能力のある工作車だけが実行できる行動です。簡易飛行場設営ができる場所は、平地・藪・砂漠・砂浜・丘陵・雪原・雪藪・雪丘に制限されています。

◆簡易飛行場設営の処理と影響◆

簡易飛行場設営を行った部隊は、そのフェイズでの行動が終了となります。
簡易飛行場を設営すると、工作部隊の工作物資を５消費します。
簡易飛行場設営を行った部隊は、経験値を得ることができます。

◆簡易飛行場設営の方法◆

[1]簡易飛行場を設営したい地点の真上に工作車を移動させ、行動パレットで「簡易飛行場設営」にカーソルを合わせて○ボタンを押します。
[2]簡易飛行場設営が実行されて、戦術マップ上に簡易飛行場が出現します。

各種情報

兵器詳細画面

兵器詳細画面では、兵器の武装や能力などの細かいパラメーターを確認することができます。
兵器詳細は、戦術マップ上の部隊にカーソルを合わせて□ボタンを押すことで開くことができます。
インターミッションの編制画面、戦術マップの生産フェイズにおける生産画面でも、部隊・生産パレットの兵器にカーソルを合わせて○ボタンを押すことで兵器詳細画面を開くことができます。

①兵器名
その兵器の正式な名称です。

②兵器型
用途や特性ごとの細かい兵器分類のことです。

＜兵器型＞

高空兵器・低空兵器

戦闘機	対空戦を得意とします。対地攻撃力も多少あります。
重戦闘機	火砲などを強化して威力を増した戦闘機です。
戦闘攻撃機	対空・対地・対艦とあらゆる役割をこなす航空機です。
攻撃機	対地・対艦攻撃力の高い航空機です。対空戦は苦手です。
艦上戦闘機	対空戦を得意とする艦載機で、艦隊護衛に向いています。
艦上攻撃機	高空魚雷での対艦攻撃力に優れた艦載機です。
艦上爆撃機	爆弾で主に対地・対艦攻撃を得意とする艦載機です。
軽爆撃機	強力な爆弾などで対地攻撃を得意とします。
重爆撃機	大型の爆撃機で、移動型が高空のものもあります。
偵察機	特に地上に対する偵察が得意な航空機です。
艦上偵察機	海上の索敵範囲が広く、洋上偵察が得意な艦載機です。
水上偵察機	洋上偵察が得意で、多くの戦闘艦に搭載・運用されます。
哨戒機	洋上偵察が主任務ですが対潜攻撃力もあります。
対潜哨戒機	広い海中視界で主に潜水艦への偵察・攻撃を行います。
飛行艇	対潜攻撃以外に、搭載能力のあるものもあります。
輸送機	歩兵を輸送できます。
特殊攻撃機	特攻任務に特化されたジェット推進の航空機です。

地上兵器

軽戦車	速度は速いですが、装甲と火力に難があります。
中戦車	地上戦の主力兵器です。戦線を維持するには欠かせません。
重戦車	装甲と火力は十分ですが、速度に問題があります。
装甲車	軽武装の戦闘車両で、一部は歩兵を輸送できます。
偵察車	移動力が高く、索敵範囲が広いので偵察任務に最適です。
牽引対戦車砲	対戦車砲に変形します。
牽引砲	変形すると野砲陣地として間接攻撃可能になります。
牽引対空砲	対空砲陣地に変形します。対戦車兵器としても有効です。
自走ロケット砲	多連装ロケットランチャーで広域攻撃ができます。
対戦車自走砲	装甲の硬い戦車に対して特に威力を発揮します。
自走砲	長射程の砲撃で地上部隊に間接攻撃を浴びせます。 直接攻撃ができるものもあります。
自走対空砲	低空部隊には有効ですが、高空部隊には弾が届きません。
列車砲	長射程の砲撃ができますが、命中率の低さに難があります。 線路を移動し、変形して射撃形態を取ります。
装甲列車	陸の戦艦とも呼ばれる重装備で強力な列車です。
装甲輸送車	歩兵を輸送できますが、戦闘能力は低めです。
輸送車	歩兵を輸送できますが、戦闘能力は皆無です。
補給車	地上部隊に燃料・弾薬を補給できます。
工作車	建物を「破壊」「修復」「補強」できるのはもちろん、「架橋」「塹壕設営」「道路施設」「線路施設」「簡易飛行場設営」ができます。いわば軍隊の土木屋です。
歩兵	建物の「破壊」「修復」「補強」能力のある工兵や、輸送機から空挺降下できる空挺部隊など、それぞれ異なる能力を持っています。各歩兵の共通点として、すべての歩兵が建物を「占領」できます。

海上兵器・海中兵器

空母	艦載機を搭載できます。
水上機母艦	水上偵察機を中心に複数の部隊を搭載可能な小型空母です。 中には小型潜水艦を搭載できるものもあります。
戦艦	海の要塞です。巨砲で長距離から攻撃を加えられます。
重巡洋艦	戦艦に次ぐ攻撃能力を誇る大型の攻撃型艦船です。
軽巡洋艦	重巡洋艦より多少見劣りしますが対艦能力に優れます。
駆逐艦	対空・対潜能力が高く、大型艦船の護衛を主に務めます。
哨戒艦	小型の駆逐艦といった存在です。耐久度が多少劣ります。
砲艦	深河川で航行できるものもある沿岸任務向け小型艦です。
魚雷艇	接近する海上艦艇に対して魚雷などの攻撃を加えます。
揚陸艦	海軍基地・港から海軍基地・港へ地上部隊を７～１０部隊輸送できます。
輸送艦	地上部隊を搭載できます。
油槽艦	海上部隊・海中部隊に燃料・弾薬を補給できます。
潜水艦	対艦・対潜攻撃が主任務ですが、地上攻撃できる艦もあります。
輸送潜水艦	一部の地上部隊を搭載して輸送任務を行います。

③搭乗型
部隊が輸送部隊に搭載されるとき、どんなタイプの兵器として扱われるかを示したものです。この搭乗型が、輸送部隊の「搭載可能兵器」タイプに含まれないと搭載できません。搭乗型には「艦載機」「水上機」「小型水上機」「重車両」「車両」「軽車両」「歩兵」「小型艦」「小型潜水艦」の９種類があります。なお、搭乗型が空欄の兵器は「搭乗」そのものを行うことができません。

④移動型
移動方式の特性に基づいた兵器分類です。「高空」「低空」「履帯重・甲～乙」「履帯軽」「履帯水陸・甲～乙」「車両・甲～乙」「車両水陸」「歩兵」「歩兵雪上」「陣地・甲」「陣地・乙」「騎馬」「軌道」「海上・甲～乙」「海上中型」「海上小型」「河川」「海中」「海中小型」の23種類があります。移動型によって、地形を通過するときに消費する移動力や、戦闘時の地形回避率が異なります。

⑤隠蔽能力・迎撃能力
兵器の持つ隠蔽能力・迎撃能力です。能力の詳細については、後述している「兵器特性」をご覧ください。

⑥兵器グラフィック
兵器のグラフィックです。
リアルファイトで戦闘を行う兵器グラフィックになります。

⑦価格
その兵器で、編制数の上限機数の部隊を生産した場合の、１部隊あたりの価格です。

⑧編制数
１部隊を編制する機体の上限数です。１部隊あたりの編制数は、通常は４機（４両・４人）ですが、爆撃機・輸送機などのの大型航空機や艦船などは１機（１両・１隻）というように、兵器の種類によって編制数の上限が異なります。戦闘で失われた編制数は、補充で回復することができます。編制数が「０」になった部隊は、戦場マップから消滅します。

⑨生産ターン
その兵器で部隊を生産した場合に、生産完了するまでに必要なターン数です。
⑩耐久度
その兵器の１機体分の耐久度です。
⑪燃料
その兵器の燃料です。燃料は、編制数に関わらず一定です。
⑫通常移動力
兵器の移動力です。
⑬高速移動力
兵器の高速移動力です。
⑭回避力
兵器の回避力です。
⑮装甲
兵器の装甲です。装甲を持つ兵器は、敵からの攻撃を受けたとき、その装甲分だけ火力を軽減することができます。
⑯索敵範囲
兵器の索敵範囲です。各階層ごとに表示しています。
⑰武装パック
兵器の持つ武装です。クリックすることで対応する武装に切り替えることができます。
⑱武装情報
兵器の持つ武器のパラメーターです。

火力	基本的な攻撃力です。数値が大きいほど相手に多くの損害を与えることができます。
回数	１回の戦闘で発射される武器の攻撃回数が表示されます。回数が多い武器ほど、命中判定が多く行われます。
射程	何ヘックス離れた敵部隊に攻撃を加えることができるかを示したものです。
優先	戦闘時に、その武器がどれだけ早く（先に）発射されるか示したものです。「1」の武器が最も早く発射されます。
弾数	選択中の武装のときの武器の弾薬数が表示されます。
高	高空階層の敵に対する命中率です。
低	低空階層の敵に対する命中率です。
地	地上階層の敵に対する命中率です。
海	海上階層の敵に対する命中率です。敵に対する命中率です。
潜	海中階層の敵に対する命中率です。
種別	その武器がどの状況で使用可能かを「攻」「防」「全」で表現しています。 「攻」…攻撃を仕掛けるときに使用できる武器です。 「防」…攻撃を受けたときの反撃に使用できる武器です。 「全」…攻撃時・反撃時の双方で使用できる武器です。
攻撃	攻撃性能を略号で示しています。 「直」…隣接、真上、真下にいる対象にしか攻撃できない直接攻撃です。 「間」…２ヘックス以上離れた対象にしか攻撃できない間接攻撃です。 「広」…２ヘックス以上離れた対象にしか攻撃できない広域ヘックス攻撃です。
範囲	広域ヘックス攻撃を持つ武器の被害範囲です。範囲で指定された分だけ、攻撃対象から周囲数ヘックスの敵部隊に被害を与えることができます。
破壊	建物を破壊する場合の破壊力です。
補給	弾数１発の補給にかかる費用です。

⑲情報切替ボタン
兵器詳細画面の情報を切り替えることができる操作パネルです。
方向キーで項目を選択し○ボタンを押すことで決定することができます。

・士官
部隊を士官が指揮している場合、士官詳細画面を開きます。

・変形
変形能力を持つ兵器の変形後の情報を表示させます。再び○ボタンを押すことで、変形前の状態に戻ります。

・特性
兵器の持つ特性や移動力を表示します。再び○ボタンを押すことで、情報を非表示にします。

◆兵器特性◆

夜間	夕方・夜・深夜の時間帯のターンのときに、通常の昼間の索敵範囲と比べて、何％まで索敵範囲の半径ヘックス数が狭くなるかと、命中率が低下するかを示したものです。
隠蔽	敵の索敵範囲内にいても、藪・林・森・密林・山・山岳・雪藪・雪林・雪森・雪山・雪山岳にいるときに限り、敵部隊が一定のヘックス範囲内に近づくまで姿を発見されない能力です。この能力には「1」～「9」ヘックスまで９段階があり、「1」の場合は、隣接されるまで発見されません。
水中隠蔽	敵の索敵範囲内にいても、敵部隊が一定のヘックス範囲内に近づくまで姿を発見されない能力です。この能力には「1」～「9」ヘックスまで９段階があり、「1」の場合は、隣接されるまで発見されません。
迎撃	迎撃能力を持つ部隊は、周囲数ヘックスに近づいてきた高空・低空階層の敵部隊を自動で攻撃します。迎撃能力には「2」以上の数字が割り振られており、その数字の分だけ半径数ヘックスの敵を迎撃します。
装甲	敵から受ける攻撃武器の火力を下げることができます。
搭載	別の部隊を搭載して輸送することができます。
揚陸	海上兵器に関して、海軍基地・港以外の地形の「浅瀬」で、地上部隊の搭載・発進を行うことができます。
空挺	輸送機などに搭載されているときに、飛行場・簡易飛行場に着陸しなくても地上に空挺降下することができます。
着艦	航空機に関して、空母・水上機母艦などに「搭載」コマンドで着艦できるかどうかを示しています。着艦できる場合は「着艦」と表示されます。
変形	移動形態と陣地形態、陸上形態と水上形態、軽装備形態と重装備形態などを切り替えることができます。中には、一度変形すると陸軍基地・工場に収納されない限り元に戻れなくなる兵器があり、その場合は「特殊変形」と表示されています。
対潜哨戒	潜水艦の「水中隠蔽」能力を打ち消す能力です。
破壊	建物や塹壕・道路・線路に対して「破壊」行動を行えます。
補給	隣接している部隊や、搭載している部隊に対して燃料や弾薬を補給できます。
被補給(車)	補給能力のある地上部隊に隣接したとき、燃料・弾薬の補給を受けることができます。
被補給(艦)	補給能力のある艦船に隣接したとき、燃料・弾薬の補給を受けることができます。
占領	敵や中立の建物、占領耐久度が減った自陣営の建物に対して「占領」を実行できます。
修復	破壊されている建物や破壊耐久度の減った建物・特殊地形を修復することができます。
補強	建物や塹壕の破壊耐久度を、補強行動で増やすことができます。
架橋	河川・深河川・凍結河川に橋を架けることができます。
簡易飛行場設営	平地・藪・砂漠・砂浜・丘陵・雪原・雪藪・雪丘に簡易飛行場を設営することができます。
塹壕設営	平地・藪・砂漠・砂浜・丘陵・雪原・雪藪・雪丘に塹壕を設営することができます。

・日中　夜間
夜間時の能力を表示します。夜間能力を表示している間は「日中」に項目が変化し、○ボタンを押すと日中の能力表示に戻すことができます。

士官詳細画面

士官詳細画面では、士官の能力を確認することができます。

①士官グラフィック
　士官のグラフィックです。
②姓名
　士官の正式名称です。
③士官練度
　士官のレベルです。
④所属勢力
　士官の所属です。皇国以外の士官は出身勢力が表示されます。
⑤能力
　士官が持つ能力とその説明が表示されます。
⑥得意兵器
　士官が得意とする兵器型が表示されます。
⑦士官情報
　士官の紹介テキストが表示されます。

◆士官の能力◆

勇猛	火力が上昇します。
冷静	回避率が上昇します。
凄腕	命中率が上昇します。
天性	火力、回避、命中率が上昇します。
連射	攻撃回数が増加します。
韋駄天	移動力が上昇します。
特攻	高速移動力が上昇します。
暗視	夜間性能が上昇します。
迅速	占領速度が上がります。
鋭敏	致命的打撃率が上がり、被致命的打撃率が下がります。
遠目	索敵範囲が増加します。
高揚	火力が上がり、命中率が下がります。
諸刃	攻撃回数が増加し、回避率が下がります。
賭け	命中率が上がり、回避率が下がります。
用心	回避率が上がり、命中率が下がります。
撃墜王	攻撃回数が増加し、致命的打撃率が上がります。
対高空	高空命中率と高空索敵範囲が増加します。
対低空	低空命中率と低空索敵範囲が増加します。
対地上	地上命中率と地上索敵範囲が増加します。
対海上	海上命中率と海上索敵範囲が増加します。
対海中	海中命中率と海中索敵範囲が増加します。
連続攻撃	同時に敵２部隊を攻撃できます。
突破	敵部隊を全滅した時、再度行動が可能になります。
集中	コマンドを使用し命中率を２倍にします。(「補給」で再使用可能)
激昂	コマンドを使用し威力を２倍にします。(「補給」で再使用可能)

◆得意兵器とは◆

得意兵器とは、その搭乗員が最も扱いに長けた兵器系統のことを示します。該当する兵器に搭乗することで、兵器の命中率と回避率が上昇します。
上昇する程度は、搭乗員の士官練度によって変化します。士官練度が高ければ高いほど、能力は大きく上昇します。

ユーザー登録のお願い

サポート・サービスを受ける際には、ユーザー登録が必要になることがあります。
お手数ですが、下記のアドレスにアクセスしていただいて、ユーザー登録をお願いいたします。
http://www.ss-alpha.co.jp/creg/

ユーザーサポート宛のお問い合わせについて

商品の企画・開発には万全の注意をはらっておりますが、本商品は内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不具合が発見される場合が考えられます。
万一、動作不良などを起こすような場合がございましたら、大変お手数ではございますが、弊社ユーザーサポートまでご連絡いただきますようお願いいたします。

【お願い】現象発生までの詳細手順や状況などは、できるだけ詳しくかつ正確にお知らせください。

商品に関する技術的なお問い合わせは・・・・・・

ユーザーサポート専用電話　TEL 092-752-5278
月～金(祝祭日を除く)　10:00～12:00・13:00～17:00
電子メールでのお問い合わせ先　support@ss-alpha.co.jp
なお、ゲームの攻略方法のご質問については、お応えできかねますのでご了承ください。

SystemSoft
システムソフト・アルファー株式会社
東京本社 〒150-0011 東京都渋谷区東 1-26-30 渋谷イーストビル
福岡支社 〒810-0001 福岡市中央区天神 3-10-30 5F

©2017 SystemSoft Alpha Corporation